no.655
2002年4/1
アミューズメント通信
APRIL 1, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「8号営業」から撤去すべき「7号営業」用

遊技機で回答

警察庁がAOUの問い合せに

警察庁生活安全局が一月二十二日に改正、通達した風営法「解釈運用基準」で、「七号営業」用のパチンコ・パチスロ遊技機を「八号営業」の営業所から撤去させることについて、さまざまな疑問が出ているが、AOUは三月十一日、警察庁・生活環境課に文書でそのことを照会したところ、翌十二日に警察庁から文書で回答を得た。

風営法をめぐるさまざまな疑問はこれまでも多くあるが、AM業界の業者団体が質問し、文書で回答を得たのは近年ほとんど例がなく、画期的な成果だと評価されている。

質問は「八号営業」で使用してはならないとする「七号営業」の遊技機はどういう範囲に属するものかというもの。回答では基本的に「七号営業」用遊技機がそれに該当するが、「外観、遊技方法、性能等を改造することによって、射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができないように変更したもの」は使用してよい、と示した。

AOUでは、さらに疑義があれば事務局に問い合わせるよう都道府県協会に伝えている。

◎AOU入江会長から警察庁・生活環境課の吉田課長あて三月十一日付け照会文

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準についてのお伺い

新春の候、益々御清栄のこととお慶び申し上げます。また、平素から当連合会の運営各般にわたりまして御指導、御高配を賜わり厚くお礼申し上げます。

つきましては、平成十四年一月二十二日付でお示しいただきましたみだしのことにつきまして、下記の点につきまして御教示賜わりますようお願い申し上げます。

記

1　御教示賜りたい事項

新解釈基準第三、二、(2)なお書き部分の「法第二条第一項第七号の営業に用いられる遊技機」について、当会と致しましては、会員に対しまして、ここで指導の対象となる遊技機は、「新品、中古、認定の有無等にかかわらず、第七号の営業に用いられるものと同じ遊技機を指すものであり、第七号の営業に用いられていた遊技機であっても、改造等によって同一性が認められない物までも含むものではない」という解釈で会員を指導してまいりたいと考えておりますが、このような指導でよろしいかどうかについての御指導御教示を賜りたいと存じております。

2　御教示賜りたい事由

当会加盟会員の中には、第八号の営業に関しまして、第七号の営業で使用された中古機を、八号営業の営業に使用できるように一部改造した遊技機を備え付けて営業している者が少なからず見られるのが実情であります。

このため当会としても、会員に対してこれらの遊技機の取り扱い等について指導してまいりたいと存じている次第でございます。

◎警察庁・生活環境課の吉田課長からAOU入江会長あて三月十二日付け回答文

照会に対する回答について

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準についてのお伺い（平成十四年三月十一日付けAOU発第二七七号）により照会がありました事項について、下記のとおり回答します。

記

1　風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準（平成十四年一月二十二日付け警察庁生活安全局）第三中二(1)の趣旨

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第一二二号。以下「法」という。）第二条第一項第七号に掲げる営業（以下「七号営業」という。）は、「設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業」とされており、本来の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる遊技設備（法第二条第一項第八号の反対解釈）が設置できる営業である。このように、七号営業は、射幸心をそそるおそれがあることから、法は、遊技料金等の規制や遊技機の規格などについて厳しい規定を定めている。また、少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがあるため、年少者（十八歳未満の者）を営業所に客として立ち入らせることが禁止されている（法第二二条第四号）。

他方、法第二条第一項第八号に掲げる営業（以下「八号営業」という。）は、「本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる遊技設備により客に遊技をさせる営業」であり、本来の用途以外の用途によって射幸心をそそることがないよう遊技の結果に応じて客に賞品を提供することが禁止されている（法第二三条第二項）が、本来の用途においては、射幸心をそそるおそれはないことから、七号営業に比して緩やかな規制となっている。そして、少年の健全育成に障害を及ぼすことがないよう一定の規制をかけた上で本来の用途としては射幸心をそそるおそれのない営業として風俗営業の中で唯一午後十時までは年少者の立入りが認められている（法第二二条第四号）。

このように、七号営業と八号営業はその基本的性格が大きく異なる営業であることから、法は、七号営業に用いられる遊技機についてそのまま八号営業に用いることを予定していないと解すべきである。

2　照会に対する回答

したがって、お尋ねの件については、以下のように解されるものである。

(1)　ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機、まあじゃん台その他通常七号営業の用に供される遊技機は、法の規定に基づく認定及び型式の検定の有無、七号営業の営業所への設置歴の有無にかかわらず、上記の趣旨から八号営業に用いることを認めないとするものである。

(2)　(1)の遊技機であっても、当該遊技機の外観、遊技方法、性能等を改造することによって、射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができないように変更したもの㊟は(1)に該当しない。

㊟　例えばメダルの還元率を低く押さえたもの等がこれに該当する。

◇

訂正　本紙前号3めんの風営法解釈基準の記事中、「四月一日から実施する」とあるのは「二月一日付けですでに実施ずみ」の間違いでした。

アルゼVS東プロ民事訴訟

東京地裁が判決

商標権侵害で賠償命令

アルゼの社員による仲介分は除外し

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は㈱東プロ（本社埼玉県志木市、田島利昭社長）を相手どって、商標権侵害訴訟を起こしていたが、二月十四日に東京地裁は東プロがアルゼに対し約千九百八十六万円支払うよう命じる判決を下した。両社とも控訴しておらず、この判決は確定した。

判決によると、東プロはアルゼのパチスロ遊技機「アステカ」の中古品二百七十台、偽造品二百二十台の計四百九十台を九九年八月から十二月までの間に仕入れ、「八号営業」用のメダルゲーム機に改造し、九九年九月から〇〇年五月までに三百七十二台販売した。

パチスロ機「アステカ」の商標についてアルゼは九八年十月に申請、九九年八月に登録を受けていたことから、無断で商標が使用されたとしてアルゼは〇〇年十二月十二日に訴訟を起こした。

しかし中古品五十八台については、アルゼの営業社員がパチンコ店から東プロが買い取るよう仲介したものだった。これについて判決は、商標権使用許諾の権限がない者による仲介であるが、損害賠償の請求は権利の乱用に当たるとして、五十八台分についての請求を退けることになった。

判決では「アステカ」商標を付けた「八号営業」用メダルゲーム機への改造は、別個の商品に作り替える行為であり、商標権者の許諾を得ていない以上、商標権侵害に当たるとした。とくに東プロが野口アートコレクションから仕入れたとされる二百二十台については、他の製品に「アステカ」商標を付けた偽造品であり、当然商標の無断使用に当たるとした。

七号営業用中古品から八号営業用への改造の手口について、判決では、①メダル払い出し率の調整、②消耗部品の取り替え、③異なるメダルを扱うための改造、④東プロキャビネット「ハイパースロット」に接続するための配線、⑤小さいホッパーへの交換、⑥ゲーム中の音楽の変更――などを認定し、修理や清掃にとどまらないとした。

損害賠償額については、まず三百七十台の改造品販売額約一億五千八百万円、その仕入れ原価約八千二百五十万円とし、さらに改造に必要な部品代、工賃などを差し引いて利益は約五千八百八十二万円だったと認定した。その上で「アステカ」商標を使用したことが販売に与えた貢献度を四〇%と認定。さらにアルゼ営業社員による仲介分を差し引いて約千九百八十六万円が賠償すべき損害額であると認定した。

この訴訟は、アルゼの営業社員が九九年八月ごろ、東プロに「アステカ」パチスロ機の中古品をパチンコ店から一台約二十五万円で仕入れるよう働きかけ、そのパチンコ店にアルゼのパチスロ機の新製品導入を進めたことがきっかけとなっている事実を明らかにした。アルゼは訴訟で三億八千八百万円の損害賠償を求めたが、認められたのは約二十分の一に過ぎなかった。

判決内容についてアルゼは「しかるべき判決だった」とし、三月七日に「七号営業用パチスロ機の中古機を八号営業用に改造し販売する行為は商標権侵害になることが示された」と発表した。もちろん、商標権者から使用許諾を受けておれば侵害にならないことは言うまでもない。この事件では特にアルゼの営業社員が持ちかけたことがポイントになっているが、その点には触れていない。

東プロの田島社長は、「昨年七月に和解案が出て、東プロがアルゼから許諾を得て販売することで基本合意しているが、偽造品のこともあり判決まで進められることになった。現在は許諾を受けて販売しているので、販売先に迷惑はかからないことになっている」と語っている。

アルゼが商標を持つ「アステカ」パチスロ機。完全子会社のエレコから出荷された

バンプレストと三菱重工が
GPA試作
100インチ画面でCG映像

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）と三菱重工業㈱（本社東京、西岡喬社長）は二月二十日、映像シミュレーターの試作機「ガンダム・パイロット・アカデミー」（GPA）を共同開発したと発表した。

これは「機動戦士ガンダム」のロボット戦をテーマとしたもので、乗客はガンダム内部のコックピットに乗った気分が味わえる。幅四・二メートル、奥行五・一メートル、高さ三・三メートルの箱型で六角柱を横にした外観デザイン。内部に二人ずつ前後に座る四人用座席が設置され、六軸電動モーションベースにより前後左右、上下に揺動する。最大負荷〇・五G。前列二つの座席に操縦桿があり、一人が移動、もう一人が攻撃を担当するというシューティングゲームの要素を加味している。映像は百インチスクリーンにCG画像で映し出される。

同機はAOUエキスポで披露されたが、バンプレストでは「あくまで試作機であり製品化するかどうかは未定。五月のおもちゃショーにも展示しアンケートなどにより利用者の評価を見てから今後の方針を決めたい」としている。

なお三菱重工業はこれまで、サンリオピューロランド「夢のタイムマシン」や倉敷チボリ公園「ミラクルファンタジー」、パレットタウン「VRD」のほか多くの博覧会のシミュレーターを製作してきている。

上の写真は映像シミュレーター「GPA」の外観イメージ

アルゼ新作展で8号営業用パチスロ機「サンダーV2」の展示部分

AOUエキスポ開会式、懇親会
〝健全で優れたゲーム〟
ゲーム場で役立てるよう、入江会長挨拶

AOUエキスポ（二月二十二－二十三日、幕張メッセ）の開会式が初日に会場前で、また恒例の懇親パーティーが初日夜、東京の赤坂プリンスホテルでそれぞれ開かれた。

開会式は九九年から簡略化しており、入江会長が挨拶し永井明事業委員長が開会を宣言した。

入江会長は、「二月危機、三月危機と言われる厳しい経済情勢にありながらも、各出展社の協力によりエキスポを無事開催できたことに感謝する。エキスポは今年で二十一回目を迎え、〝明るく楽しいアミューズメント〟をテーマに、全国のAM営業者に健全で優れたゲーム機を紹介するのを目的に開催している。来場業者には各出展社の日ごろの成果をじっくり見て、経営の役に立ててほしい。AOUも社会的責任を自覚し、業界の発展を期していきたい」と述べた。

パーティーはエキスポパーティー運営委員会（真鍋勝紀委員長）が主催し、パーティー券（一枚一万三千円）方式で行なわれた。これに招待を含む三百四十一人が参加、前回に比べ八・三％減少した。参加者は九六年以降減り続け、前回大幅に減少し今回もさらに減った。

真鍋委員長が挨拶し、「ゲーム場は上向き傾向にあると一般紙などで報道されているのは、今の経済環境からすればうれしいことだ。その理由を考えると、メーカーが売れると思われるものしか開発しなくなったため、またオペレーターが客への配慮が行き届く運営に努め商品密度を高くできるようになったためだと思う。業界はまだこれからだという気持ちで真剣にオペレーションに取り組めば、売上げがもう五－一〇％は伸びると考えている」と語った。

来ひんとして小林興起衆院議員は、「不景気の中でも国民の需要はあるが、それにマッチした供給がない。需要にマッチした供給が規制で閉ざされているのであれば、その規制を撤廃しなければならない。その意味でこの業界は国民に期待されながらも風営八号に縛られ、需要に思い切って応えられない状況にある。この壁を打ち破るには、警察庁への対応だけでなく、政治家と業界が一緒に行動していく必要があるので、要望をどんどん出してほしい」と述べた。

JAMMAの柿原彬人会長は、「メーカーは経済産業省、オペレーターは警察の所管で規制を受けているが、もっと規制が緩和されればAM業界は大きな将来性があるものとなる。またわれわれも知恵を出し努力する必要があり、メーカーは新しい機械の開発に精進しなければならない」と挨拶した。

JAPEAの山田三郎会長は、「厳しい状況下だが、前向きの姿勢を示すショーとなっている」と述べ、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに恒例の二〇〇一年度年間優秀機械（アーケードゲーム機六機種、メダルゲーム機二機種、シール機二機種、乗物機一機種）の表彰、「ゲームの日」イベント実施協会（十四協会）への感謝状贈呈を行なった。

表彰された機種は次のとおり。アーケードゲーム機はカプコン／バンプレスト「機動戦士ガンダム連邦VSジオンDX」、セガ社「バーチャファイター4」、エイブル「福引ちゃんす」、カトウ製作所「ポケットリフター」、タイトー「ハードパンチャーはじめの一歩」、ナムコ「太鼓の達人」。メダルゲーム機はコナミ「G1リーディングサイアー3」、サミー「パチスロレボリューション獣王」。シール機はアトラス「めちゃキレイ」、オムロン「チルティショット」。乗物機はバンプレスト／ホープ「ドラえもんのゲームライド」。

上の写真はAOUエキスポ開会式のようす。左は懇親パーティーで真鍋勝紀委員長、下は小林興起衆院議員、右下はJAMMAの柿原彬人会長

八号用パチスロと景品で
アルゼが単独展
「ドンちゃん」ぬいぐるみなど

アルゼは二月十三日、本社ビルでプライベートショーを開き、景品の新作を中心にパチスロ機などを展示した。

営業本部AM営業課が「02年夏アルゼプライズ商談会」として、七－九月発売予定の新作を紹介したもので、得意先オペレーターだけを招いたとして来場者数は明らかにしていない。

景品は主力キャラ「ドンちゃん」シリーズのぬいぐるみ、パチスロの上部プレートを使った置き時計、バスタオルなどを中心に紹介。新キャラとしてセタ「スーパーリアル麻雀」の少女キャラのフィギュアやキーホルダーなど展示。

パチスロ機は同社七号用を八号営業用に改造したという「スロシアムシリーズ・サンダーV2」（三月上旬発売）を展示した。

懇親パーティーで（左から）カトウ製作所の渋谷修二部長、ユニ・ファクトリーの益子吉雄部長、富士電子工業の日森惇部長

懇親パーティーで（左から）タイトーの河野滉部長、西垣保男社長、バンプレストの伍賀槌太社長

懇親パーティーで（左から）ミッドウエストの中西昭雄社長、セガ社の鈴木久司取締役、テクモの長田延孝専務

懇親パーティーで（左から）セガ社の山下滋部長、カプコンの吉田昌稔常務、ユウビスの森本登社長、カプコンの初野純孝部長

会費値下げを延長
予算案作成はやり直し
JAMMA理事会、役員改選は立候補制に

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、柿原彬人会長）は二月二十日、事務局会議室で第六十九回理事会を開き、四月からの新年度について会費値下げを継続することなど、五月の通常総会に向けていくつか検討した。委任二名を含む理事十一名、監事二名、経産省職員三名が出席した。

正会員の㈱ココロが一月二十五日付で退会したとの報告が了承された。正会員四十七社、賛助会員三十社となった。

深刻な不況に伴い〇〇年度以来、会費を従来の八割に値下げしており、〇二年度も引き続き値下げを継続することにした。ただし正会員会費について従来の売上高ランク制を見直すことになっている。法務財務部会（柿原部会長）の二月四日の会合では、早急に改正案を作成し理事会に諮った上で、新しい会費基準を決定。今年六月以降に会員に実態調査を行ない、今年度中に決定したい――としており、了承された。しかし具体的プロセスは示されていない。

〇二年度事業計画案と予算案が提出され、了承された。事業計画案は前回理事会で示された項目に添って作成したもので、正会員を対象としたアンケート調査の結果を含めているとのこと。一部修正された、と高橋和治専務は説明している。

アンケート調査はビジョン策定特別委員会（橘正裕委員長）がまとめた「答申」を添付して実施したもので、正会員から具体的な事業計画案がいくつも提出されている。しかしそうした提案は事業計画案にどう反映されているかは、もちろん示されていない。またビジョン策定特別委「答申」自体さまざまな提案を盛り込んでいるが、それが理事会で採決されたかどうかはいぜん不明となっている。

予算案は従来方式の表しか示されず、このためどの事業にどれほどの予算を当てているのか示されていないという意見が出された。事業計画と予算をリンクさせた予算案を次回理事会に提出するとしている。これらに伴い小野良文理事を予算案作成の委員長に選んだ。また特別会計（AMショー関係）については施工業者から見積もりを取るなど、できるだけ支出の削減を図ることにした。

任期満了に伴う役員改選について、理事会による一括推薦方式（投票なし）の原案に対し、反対意見が大勢を占め、立候補制での選挙を実施することになった。二月四日の正副会長会合では、立候補するのは難しいなどの理由で理事会での一括推薦方式で候補者名簿まで決めていた。しかし、こういう時期だからこそ広く立候補者を募るべきで、協会運営の透明性を高めることにもつながるとの意見が出て、それに賛同する声が続いた。

理事定数十六名以内、監事定数三名以内しか立候補がなければ無投票で選出するが、定数を越えた場合は投票で役員を選ぶことが決定した。このため早急に正会員に立候補の案内を出し、立候補者がまとまり次第正副会長会合に報告し、次回理事会に提出することになったとしている。

その他、ペイオフ解禁対策としてJAMMA資金を東京三菱など有力四銀行に集中して普通預金として預け入れることが了承された。なお通常総会は五月二十三日、ホテルオークラで開く予定。

JAMMA第69回理事会のようす（非公開。写真は事務局提供）

今年のAMショーの
開催要領を承認
AMショー委員会会合

今年のAMショーのためのショー委員会の第一回会合が二月二十日、JAMMA理事会に引き続き開かれた。JAPEA側から二委員が参加した。

例年どおりの運営組織案が承認された。今年のAMショーは九月十九－二十一日の三日間、東京ビックサイトの東1－3ホールを使用して開催すること、出展社は主催協会会員に限ること、出展料は一小間十六万円とすることなど承認された。

なお展示会場での物販を認めるかどうかについては運営委員会で検討する。出展申し込みは六月十三日に締め切り、料金の振り込みは六月三十日までとすることになった。

これらに基づく予算案などが了承された。

出展社を対象としたアンケート調査の結果によると、一般公開しない「ビジネスデーだけでよい」が〇〇年の八％から、〇一年の四一％へ急増しているが、これらについてはまったく触れられていない。すべて運営委員会で検討することになっているもようだ。

PCCWJ、12月期決算
連続で5期赤字
業務用販売、OPはない

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン（PCCWJ、本社東京、トッド・ボナー社長）は二月二十八日、〇一年十二月期決算（連結、単独とも）を発表、赤字となった。PCCWJは〇〇年八月、旧ジャレコをPCCWが買収、社名変更したもの。〇一年三月期の後、十二月期に決算期を変更しており、九ヵ月の変則決算となっている。

連結子会社は買収した米国VR－1社のほか、ジャレコUSA社などあるが業務用部門はすでになくなっている。同社によると、不採算部門の整理として業務用ゲーム機販売、ゲーム場運営から撤退しており、家庭用ゲームソフト販売だけがゲーム事業として残った。なおビアサーバー、アクアリウム用品販売はアクアリウム事業として残っている。最も力を入れているコンテンツ事業は準備段階から本格開始へと進める予定になった。

十二月期（九ヵ月間）の連結売上高は十一億八千百万円、経常損失三十三億六千九百万円、最終損失七十八億五千二百万円だった。

部門別ではゲームの売上高が八億千四百万円、営業損失が十億五千百万円、コンテンツの売上高が二億三千六百万円、営業損失が十二億五千六百万円、アクアリウムの売上高が一億三千万円、営業損失が五億三千九百万円。

〇一年十二月期については売上高六十一億六千三百万円、経常損失十五億六千百万円、最終損失十六億六千万円を見込んでいる。

三井グリーン、12月期決算
増収で黒字回復
遊園地部門は増収減益に

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、江里口俊文社長）は二月二十六日、〇一年十二月期決算（連結、単独とも）を発表。連結で増収黒字とした。連結子会社はグリーンランド開発など九社。

連結の十二月期売上高は前年比二・二％増の九十七億八千百万円、経常利益は三四・九％増の二億八千三百万円、最終利益は二千百万円（前年は一億五千四百万円の赤字）だった。

遊園地は熊本、北海道（グリーンランド開発が担当）の二ヵ所ある。部門別売上高では二・七％増の四十四億四千八百万円、営業利益は一一・二％減の二億二千二百万円だった。昨年八月発表の中間決算時の予想に比べ売上高、利益ともに下回ったとしている。

単独決算では売上高が二・八％減の六十三億千二百万円、経常利益が九・九％減の三億六千五百万円、当期利益が一・五％減の一億七千百万円と後退した。部門別売上高で遊園地は三・六％減の三十五億二千七百万円。

〇二年十二月期については連結で売上高百一億千五百万円、経常利益四億四千八百万円、最終利益二億二千三百万円と予想。単独では売上高六十四億九千五百万円、経常利益四億二千七百万円、当期利益二億二千百万円を見込んでいる。

ブロッコリー
米国提携先から資本を引き上げ

㈱ブロッコリー（本社東京、木谷高明社長）は三月八日、米国デジタル・マンガ社（本社ロサンゼルス）から出資を引き上げるとともに、新会社としてブロッコリー・インターナショナルUSA社とアニメゲーマーズUSA社（仮称）を設立し、それぞれ著作権管理とキャラクター商品販売を引き継ぐことにしたと発表した。

デジタル・マンガ社には昨年三月、二六・七％を出資、北米でのビジネス展開を進めることになっていた。

AOUエキスポ関連スナップ

懇親パーティーで（左から）セガ社の森啓二常務執行役員、アキューの桂川久太社長、岐阜特機の真鍋巧社長、アーバンの金子信太郎社長、AKプランニングの金子尚己社長

懇親パーティーで（左から）サミーの川村康則本部長、ディンプスの西山隆志社長、サミーの鈴木義治取締役、バンウェーブの吉川昌之社長

懇親パーティーで（左から）大興商会の石川忠太社長、ナムコの中村雅哉社長、たつみ娯楽の入江昭造社長（AOU会長）、エムエーエスの松田次雄社長（岡山県協会長）

カラオケのBMBが

タイカン吸収へ

統合でシェア拡大図る

カラオケ機器販売の㈱ユーズ・ビーエムビーエンタテイメント（本社大阪、中辻一夫社長）は同社が筆頭株主となっている㈱タイカン（本社神戸、別宮浩社長）を八月一日付で吸収合併することになった。両社が二月二十八日に発表した。

ユーズ・ビーエムビーエンタテイメント社は、有線ブロードバンドネットワークス社が○一年九月、日光堂の株式を三三・六%取得して関連会社としたもの。タイカンの一九・二%株主でもある。業界第二位で一位の第一興商との差は、今回の合併で縮まると見られている。

合併はカラオケ市場の縮小、価格競争の激化が続くなか、ネットワーク端末への音源供給が伸びているが、両社統合により競争力強化を図るというもの。合併比率などは四月初旬に決める。合併後の社名はユーズ・ビーエムビータイカンを予定している。

CSKエレクトロニクスを

CSKが手離す

ヴィーナスファンドに

㈱CSK（本社東京、青園雅紘社長）は三月八日、子会社だった㈱CSK・エレクトロニクス（本社東京、小山功社長）の株式を㈱ヴィーナスファンド・ホールディングス（本社東京、安井淳一郎代表）に、公開買付で譲渡したので、子会社でなくなったと発表した。譲渡した株式は八二・八%で、四億八千二百万円で譲渡したとのこと。

CSKエレクトロニクスではこれに伴い三月七日、役員異動と本社移転について発表。東敬司社長を含む四取締役、一監査役の辞任と、小山功常務の社長昇格を行なった。本社は三月二十五日付で、東京都千代田区神田松永町十八の一、ビオレ秋葉原に移転することになった。ヴィーナスファンド・ホールディングスの下、主力のTZone事業をPCマニア向けに構成し直していく予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月16日～28日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

二月十八日＝「マルチ画面を備えたゲーム装置」、㈱キャビア（東京）、3258002(早)、12-370692。「メダル排出装置」、コナミ㈱（東京）、3258650、12-40163。「メダル搬送装置」、同、3258651、12-47331。

二月二十五日＝「コントローラ用アタッチメントおよびゲーム機」、㈱アスキー（東京）、3260348、12-40338。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、3260736(早)、12-109296。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、3261110、11-103114。

特許出願公開

二月十九日＝「表示装置及び遊技機」、コナミパーラーエンタテインメント㈱（東京）、14-52126(請)。「遊技機」、同、14-52116(請)。同、14-52125(請)。同、14-52127(請)。「スロットマシン」、同、14-52129(請)。同、㈱三共（群馬）、14-52123。同、14-52124。同、14-52136。同、サミー㈱（東京）、14-52130。同、14-52131。同、14-52132。同、ニチテックス㈱（東京）、14-52133。同、14-52139。同、㈱オリンピア（東京）、14-52135(請)。「遊技機」、同、14-52137(請)。同、㈱ソフィア（群馬）、14-52119。同、アルゼ㈱（東京）、14-52120。同、14-52122。同、14-52128。同、㈱大一商会（愛知）、14-52138。同、14-52141。同、豊丸産業㈱（愛知）、14-52140(請)。同、14-52142(請)。「回胴式遊技機」、㈲ネスパ（鹿児島）、14-52121。「遊技設備における不正検出方法」、㈱ジェッター（長崎）、14-52134(請)。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14-52236。「ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、14-52249。「ゲーム用の情報配信システム、プログラムおよび情報記憶媒体」、同、14-52258(請)。「入力装置」、同、14-522259。「ゲームシステム」、コナミ㈱（東京）、14-52237(請)。「3Dビデオゲームにおける擬似カメラ視点移動制御方法及び3Dビデオゲーム装置」、同、14-52240(請)。「対戦式ビデオゲーム装置」、同、14-52243(請)。「ゴルフゲームシステム及びそれに用いる記憶媒体」、同、14-52245(請)。「ゲーム機」、同、14-52246(請)。「データ書き込み方法、記録媒体、データ通信システム」、同、14-52251(請)。「ゲーム機および情報端末装置」、同、14-522255。「ゲーム攻略支援装置、端末装置および記録媒体」、同、14-52256(請)。「ゲーム用情報配信装置、端末装置および記録媒体」、同、14-52257(請)。「魚つりゲーム盤」、㈱テンヨー（東京）、14-52238。「室内ゲーム機」、旭化成㈱（大阪）、14-52239(請)。「ゲーム装置、ゲーム機の制御方法、情報記憶媒体、プログラム配信装置及び方法」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、14-52241(請)。「球技系ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲーム処理装置およびその方法」、㈱スクウェア（東京）、14-52242(請)。「ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、14-52244。「他のプレイヤとコミュニケーション可能なゲームシステム」、同、14-52252。「ゲーム機用マットおよびそれを用いたゲーム機」、スタンレー電気㈱（東京）、14-52247。「ゲームシステム及びそれに用いる記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、モバイルニジュウイチ㈱（東京）、14-52248(請)。「アイテム交換機能を備えたゲームシステム、そのゲームシステムで使用するサーバー及びゲーム機、並びにそれらで使用する記憶媒体」、同、14-52253(請)。「記録媒体、プログラム、エンタテインメントシステム及びエンタテインメント装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、14-52250(請)。「対戦ゲーム装置、対戦ゲーム管理装置、対戦ゲーム実行方法および記憶媒体」、ソニー㈱（東京）、14-52254。

二月二十六日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、14-58790。同、14-58792。同、㈱ソフィア（群馬）、14-58796。同、㈱オリンピア（東京）、14-58785(請)。同、14-58789(請)。「スロットマシンのリールユニット」、同、14-58783(請)。「スロットマシン」、同、14-58794(請)。同、14-58797(請)。同、藤沢輝男（埼玉）、14-58788。同、㈱三共（群馬）、14-58786。同、14-58791。「ゲーム状況の配信方法」、同、14-58879。「スロット遊技装置」、有涼一紀（東京）、安武正洋（神奈川）、中里保彦（大阪）、14-58784。「回胴式遊技機」、㈱オーイズミ（神奈川）、14-58787。「メダル遊技機のメダル通路装置」、武本俊明（東京）、14-58795(請)。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、14-58865。「球技系ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲーム処理装置およびその方法」、㈱スクウェア（東京）、14-58866(請)。同、14-58867(請)。同、14-58868(請)。「実況を処理するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、実況処理装置およびその方法」、同、14-58870(請)。「音楽ゲーム進行制御方法、装置及び音楽ゲーム進行制御プログラムを記録した可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14-58869(請)。「スロットマシン・ハイブリッド・ピンボールゲーム」、アリストクラト・テクノロジーズ・オーストラリア社（オーストラリア）、14-58871。「レーシングゲームのコース作成方法」、アルパイン㈱（東京）、14-58872。「フェアウェイ制御装置及び方法、コンピュータ読取り可能な記録媒体」、㈱アスキー（東京）、14-58873。「コントロールアダプタ装置」、ミツミ電機㈱（東京）、14-58874。「ゲーム制御装置、ゲーム制御方法、および、ゲーム制御方法を記憶した記憶媒体」、㈱クレバートリック（神奈川）、14-58875。「ネットワークを介して不特定多数が参加できる株式相場ゲーム」、河合精一（東京）、14-58876。「コンピュータネットワークを利用した思考型ゲームの対局表示システム」、越田正常（大阪）、14-58877。「ゲームを用いた広告宣伝装置、並びにそれに関連する情報伝達方法及びサーバ」、㈱ティファナドットコム（東京）、14-58878。

「ゲームマシン」のウェッブサイト
http://www.ampress.co.jp/
ニュースレリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

懇親パーティーで（左から）セガ・アミューズメント東日本の小山内勉部長、アキューの桂川久太社長、アトラスの森健次郎顧問、タイトーの上野泰雄室長

こまやの小間で（左から）エイケイワークスの藤原忠社長、こまやの尾上道郎常務

懇親パーティーで（左から）ナムコの猿川昭義常務、高木九四郎副社長、セガ社の佐藤秀樹社長、ミッドウエストの中西昭雄社長、セガ社の永井明専務執行役員

懇親パーティーで（左から）アスモの上田芳弘社長、アミューズキャピタルの中山隼雄社長、小林興起衆院議員秘書の秋元司氏

サミー、分社化で

AM販売は本社

ゲーム場運営はサミーAMに

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は三月八日、完全子会社の㈱サミー・アミューズメントサービス（サミーAM、本社東京、鈴木実社長）を業務用ゲーム機オペレーション事業に特化するとともに、業務用ゲーム機販売事業をサミー本社に集中すると発表した。このため簡易分割方式により五月一日付で分社化と統合を実施する。

業務用販売とオペレーションはサミー本社とサミーAMにまたがっていた。オペレーション部門ではサミー本社が直営の二店を運営、サミーAMがSCロケにレンタルしてきた。これら直営、レンタルはサミーAMに統合し、販売はサミー本社に統合することになる。

サミーAMの○一年三月期の売上高は三十億八千万円、経常利益は一億四千四百万円、当期利益は七千二百万円だった。サミー単体のオペレーション部門で○一年九月中間期の売上高は六億七千二百万円、営業利益は五千七百万円だった。

部門統合により業務が完全に区分されることになるが、サミーの連結業績としては同じことで、事業区分さえ明らかであれば比較できることになる。

セガアーケード歴史

業務用TV網羅

エンターブレインから発行

セガ社の業務用TVゲーム機のすべてを紹介した単行本「セガ・アーケード・ヒストリー」（ファミ通編集、千八百円）が、エンターブレインから二月二十七日発行された。

七三年出荷したセガ社初のTVゲーム機「ポントロン」から○一年「VF4」まで計四百三十二タイトルをすべて写真付きで年代を追って紹介している。また「システムI」（八三年）から「ナオミ2」までシステム基板の移り変わり、主なゲームのカタログ、ATPのアトラクションなども写真付きで掲載しており、業者にも大変参考になる。

このほか永井明専務執行役員、鈴木久司取締役、各開発子会社社長へのインタビュー記事もあり、セガ社のこれまでのゲーム開発の歴史が分かる。

「セガ・アーケード・ヒストリー」の表紙（上）とセガ社のシステム基板の歴史を紹介したページ（右）

論潮

抽象的論議

「射幸心をそそるおそれのある遊技」とは、賭博行為をそそるおそれのある遊技のことである。射幸心とは、幸を頼んで利益を得ようとする気持である。したがって、射幸心をそそる最大の要素は、財産的「利益」である。当該遊技が「射幸心をそそるおそれのある遊技」であるかどうかを判断するに当たっては、当該遊技にどの程度技術介入の余地があるかということよりは、むしろ、当該遊技が財産的利益とどの程度結びつく可能性があるかということの方が基準となる（「条解風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」、飛田清弘／柏原伸行共著、立花書房、P85から）。

「射幸心をそそるおそれのある遊技」についての説明はこれに尽きる。

「八号営業」は、「七号営業」が「設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業」であるのに対して、「射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる（国家公安委員会が指定する）遊技設備により客に遊技をさせる営業」であると規定されており、「七号営業」を除くとしている。つまり「八号営業」において「七号営業」と認められる営業を営めば、「七号営業」の無許可風俗営業罪が成立することになる。

引用した解説本によると、「七号営業」と「八号営業」の違いを、前者が「遊技の結果に応じて賞品を提供すること」により客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせるのに対し、後者は景品提供がなく、客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業ではないとする説明は、「必らずしも適切とは思われない」と批判している。これは特別刑法における構成要件の明確さを求める指摘ともなっている。

業者にして見れば、こういう論議はあまりに抽象的で分かり難いのは仕方がない。そもそも無理で不合理な論理をもとに「八号営業」が規定されているのが、その理由である。もっと明快にできるかどうかは、業界側の態度にかかっている。

92年以来の

舞子タワー終了

観光用で生き延びたが

神戸市都市整備公社は二月二十五日、明石海峡大橋を一望する展望タワー「舞子タワー」の営業運転を三月三十一日で終了し、今年中に撤去すると発表した。

同タワーは三菱重工業が施工、トーゴの委託運営により九二年十一月営業運転を開始したもの。高さ百十九メートルで百一人乗りの円形キャビンが回転しながら上昇、最上部でしばらく回転した後下降する展望施設。

架橋工事の見学施設として十八億円をかけて建設し、大橋完成時に撤去される予定だったが、その後も観光用として利用されてきた。利用客は九三年の二十七万人をピークに減少を続け、大橋が開通した九八年は二十一万人と少し盛り返したものの翌年は十五万人、○一年九万五千人と大きく落ち込み、運営費の累積赤字が約三億円に上っている。また設置後十年がたち大規模改修が必要になること、土地が公園整備計画事業の対象になっていることなどから、運行を終えることになったもの。

人事異動

ファンフィールド
（2月11日）会長（社長）山本宏史▽社長（常務）瀬戸田秀広

アトラス
（3月1日）常務執行役員、事業戦略室長松井一夫

CSK・エレクトロニクス
（3月7日）社長（常務）管理本部長小山功▽退任（会長）宮野隆▽同（社長）東敬司▽同（取締役）藤沢整▽同（同）中島圭介▽同（監査役）三枝敏幸

テクモ
（3月8日）兼総務部長、執行役員経営企画室長佐々木憲太郎▽退任（執行役員総務部長）西山一義

アドアーズ
（3月11日）退任（取締役）宮脇恒男

バンプレスト
（4月1日）プライズ事業部ゼネラルマネージャー、漆畑浩司

事務所移転

㈱アミックス＝札幌市北区屯田四条七丁目七の一、☎（011）773-6567、水野功社長。

㈱アペックス＝東京都大田区大森北一丁目十五の五、高雄第一ビル、☎5763-0321、市川武司社長。

システムサービス㈱＝東京都豊島区東池袋一丁目十三番六号、JTB池袋ビル6F、☎5951-6600、佐藤隼夫社長。

㈱コナミマーケティング・大阪支社＝大阪市北区小松原町三の三、OSビル14F、☎4709-1123。

続 アミューズメントエキスポ2002 出展内容

（前号からの続き）

その他アーケード機

景品払し出し式が中心 遊びの要素加え工夫も

TVゲーム機（本紙前号参照）以外のアーケード機（プライズマシン、AM自販機など含む）については、ほとんどが景品払い出しタイプとなっているが、ゲーム内容はゲーミング色がかなり薄れ、遊びのフィーチャーを加えたものが増える傾向にある。

少し趣を変えたものとして、タイトーがひもを引っ張って景品を取るものやフックで景品を引っかけるクレーン機を、ナムコが人形を叩いて漫才をするものや手でコップを滑らせるゲームを、また友栄がぬいぐるみを落とすプッシャーゲームをそれぞれ披露した。このほかバンプレストとBLDオリエンタルが、乗物と組み合わせたプライズマシンを出品した。

AM自販機は機種が絞られ四社が出品したのにとどまったが、画像処理の高度化や照明に工夫を凝らすなど、より鮮明な写真に仕上げるための努力は続けられている。

アトラス

写真シールの大小の組み合わせが自由で、シールには手で切り離すことができる切り取り線が付いたシール機「くっきぃ〜」を披露（四月発売予定）。また用意されたモデルに自分の顔をはめ込んでプリントするスペインのデジタルセンター社製「ドクターフェイス3」を参考出品した。

エイブル

ローラーを回しておみくじ入れを回転させると、巫女人形がお堂に入っておみくじを持ち出し、大吉で景品、中吉は五つためると景品がそれぞれ払い出される「おみくじちゃんす」（六月発売）、打ち出したボールを数字円盤のポケットに入れ、その結果により景品を乗せたベルトコンベアが前後に動く「メモリチャンス」（参考出品）、スマートボール式でミニ景品を乗せたベルトコンベアが動く「スパイラルチャンス・ベルトバージョン」（三月上旬発売）、ボールを飛ばし五つの穴に並べて入れると景品が払い出される「ホップアップビンゴ」（四月発売）を出品した。

また菓子類をすくってプッシャーテーブルに乗せる四人用「メチャとれ」（カプコン製、五月発売）のほか、カプコンのプライズマシン「ジャングルリン」、「ベルキャッチャーツイン」、「ベルサークル・フォー」を紹介。

写真はいずれもエイブルの小間で、上は「スパイラルチャンス・ベルトバージョン」、右上は巫女が運んでくるおみくじの大吉で景品を払い出す「おみくじちゃんす」、右下はボールを弾いて入った盤面ポケットの数字で景品のコンベアが前後動する「メモリチャンス」、下はカプコン製「メチャとれ」

オムロン

撮影した写真の一部を切り抜いてスタンプとして使用したり、カメラとストロボの高さと角度を自由に調節できるなど新機能を搭載したシール機「らくパラショット」（二月下旬発売）を披露。

カトウ製作所

"ファンシーリフターシリーズ"新作「ファンシーリフターEX2」を発表。洗練されたデザインになり、バケットは大型六つと超大型一つを設置。ルーレットのプラスとマイナスのゾーンがLEDにより広くなったり狭くなったりする機能、エラーやテストモードを音声とともに表示する機能など搭載（四月発売）。

北日本通信工業

ビー玉を打ち出すスマートボールタイプで、一定条件により大中小のビー玉を払い出す「クリアーボール」を参考出品。盤面が異なる二種類ある。

コナミ

シール機「プリティスタイリング」（二月下旬発売）を披露した。ファッション雑誌のモデルによるお手本ポーズ（約四十種類）の表示、肌色の三種類からの選択、しゃがみやアップなどカメラアングルの六種類からの選択、証明用写真モードの搭載など、多彩な機能を採用したもの。

右の写真はカトウ製作所のシリーズ新作「ファンシーリフターEX2」で、巨大バケットや新機能など加えバージョンアップ

こまや

プライズマシン「キャンディ・モール」（四月上旬発売）を出品した。ターンテーブル上に十二の仕切られた槽があり、それぞれ異なる菓子が入っており、回転をストップさせると手前の扉が開き、手を入れて手前の景品を取り出す。景品を入れない場所を作ったり、すべてに入れて必ず取れるようにもできる。

セイミツ工業

コンパクトなミニクレーン機「カリーノ1」（エスプラン開発）を展示。景品は最大十一ｾﾝの小型を使用。色は三色用意。

セガ社

四人用プライズマシン「ドリームトローネ」を出品。ターンテーブル上のトレイに景品が乗っており、それぞれの手前にある三角形のネジをアームの下降によって何回か回すとトレイが外れて景品が落下。外れかけたトレイを他のプレイヤーに狙われないようキープすることもできる。四月発売予定。

シール機の新バージョンで日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社「くまのプーさん・ストリートスナップEG」を参考出品。ディズニーキャラ"くまのプーさん"を使用したフレームを三十六種類内蔵。同キャラのイラストを大きく扱ったカーテンなどを含む改造用キット販売の予定。

ディズニーキャラで統一したAMスペース「ディズニーファンスクエア・フロム・セガコンパクト」を紹介。設置面積を三十六平方ﾒｰﾄﾙと小さくし装飾を一新。七機種のAM機で構成し、うちプライズマシン「マジカルフォール」、「ファンタジーキャッチャー7」、「ミッキー&ミニー・タッチでキッズ」の三機種が新たに加わったもの。

上の写真はオムロンの小間で、いろいろな新しい機能を搭載したシール機「らくパラショット」の展示のようす

上の写真はアトラスが参考出品した「ドクターフェイス3」で顔をはめ込んでいるようす。右は同社「くっきぃ〜」の展示で順番を待つ来場者のためにベンチを用意

AOUエキスポで話題のアーケードゲーム機

キン肉マンⅡ世・パワームーチョ（バンプレスト）

コスモスシュート!!（バンプレスト）

とめばあちゃんの駄菓子屋（タイトー）

ナイス・ツッコミ（ナムコ）

おみくじちゃんす（エイブル）

ファンシーリフターＥＸ（カトウ製作所）

黒ひげ危機一髪（ナツメ／タイトー）

ルフィの大航海!!（バンプレスト）

ライダーシュート!!（バンプレスト）

メモリチャンス（エイブル）

グラスでドンピシャ!（ナムコ）

プライズプッシャー（昭和技研／友栄）

キャンディモール（こまや）

バスケットチャンプ（ホープ）

タイトー

プライズゲーム機「とめばあちゃんの駄菓子屋」を披露。昔の駄菓子屋にあったひも付きくじをテーマにしたもの。景品に付けた長いひもが上部のバーに掛けて垂らされ、ひもの先端にあるリングにスティックをうまく突っ込んで下げると、景品が引っ張られて上昇し奥に落ちる。ひもは約二十本あり、どのひもにどの景品が付いているのかは分からない。おばあさんの人形が動きと音声で演出。三月発売。

二人用クレーン機「カプリチオリフト」を参考出品。アーム部がフック形で、景品に付けたリングや箱の手提げ部分などに引っ掛けて吊り上げる。四月発売。

またタルに剣を刺していく玩具をもとにした「黒ひげ危機一発」（ナツメ製）を紹介。手前にある八つのボタン形の剣を順に押し込んでいく。黒ひげ人形が上部に飛び出すとアウト。うまく七本を押し込めば景品が払い出される。四月発売。

内容を充実させバージョンアップしたパンチングマシン「ハードパンチャー・はじめの一歩2」を展示。二月下旬発売。

東プロ

磁石アームでボール（パチンコ玉）をくっつけ、立体コースに落として入賞穴に入れるプライズマシン「トレジャーボックス・くるくるげっチュー」を紹介。四月発売。

ナムコ

上方漫才をテーマにした「ナイス・ツッコミ」を展示。TV画面で進められる漫才を聞きながら相方の話に反応し、横に設置された相方人形の後頭部やおでこ、胸を手で叩いてつっこみを入れ、足でペダルを踏んで相づちを打つ。「システム10」基板使用。

また西部劇での酒場をモチーフにテーブル上でグラスを滑らせるプライズゲーム機「グラスでドンピシャ!!」を披露。右端のグラスを手で左へスライドさせ、電光で指示された所で止める。コンティニュープレイで指定個所のランプが増え、セーフゾーンが広がる。四月発売予定。

新クレーン機として幅五十五ｾﾝまでの超大型景品が使用できる「ワイワイクリッパー」を出品。クレーンの爪は四種類を用意。三月上旬発売。

左はこまやのプライズマシン「キャンディ・モール」で、開いた扉に手を入れて景品を取り出そうとしているようす

バンプレスト

船釣りをテーマにしたプライズゲーム機「釣っちゃ王」（バンプレスト／BLDオリエンタル）を披露。船の乗物機に乗って揺られながら釣りざおを操作し、流れる水に浮かべられた景品カプセルに糸を垂らし、先端に付けられた吸盤をカプセルにくっつけて吊り上げる。四人用を展示。四月発売。二人分の乗物部分を取り除いた二人用を、BLDオリエンタルが展示した。

コンパクトタイプのプライズゲーム機として、ボールを弾いていろいろなターゲットに当てて得点を重ねていくシューティング形式の「キン肉マンⅡ世・パワームーチョ」（三月発売）、"ミニカーニバルシリーズ"でキャラ人形の演出などを加味したスマートボール形式の「ルフィの大航海!!」（四月発売）、レバーでボールを飛ばし前方で動くキャラを避けて奥へシュートする「ライダーシュート!!」（六月発売）、ウルトラマンのキャラを使用し怪人の手のハサミが開く時を狙ってボールを発射する「コスモスシュート!!」（七月発売）の三機種を出品した。

上の写真は北日本通信工業が出品した「クリアーボール」、下はセイミツ工業出品「カリーノ1」の展示

右の写真はセガ社の4人用プライズ機で景品トレイを落とす「ドリームトローネ」

右の写真はフックで景品を吊り上げるタイトーのクレーン機「カプリチオリフト」

写真はいずれもタイトーの小間で、左は剣を刺していく玩具をもとにした「黒ひげ危機一発」、右はひもの先のリングにバーを入れ景品を吊り上げる「とめばあちゃんの駄菓子屋」

ぬいぐるみを押し出すというプッシャータイプのプライズマシン「**プライズプッシャー**」を披露。十二ヵ所の点滅ランプをうち四ヵ所で止めると、上部に吊り下げられたぬいぐるみが落下する。

またボールを飛ばしドジョウがいる穴に入れるプライズゲーム機で、穴からドジョウが出てきてボールが入るのを邪魔する「**どんぐりコロコロ大冒険**」を紹介。以上二機種とも昭和技研製。

左の写真はユウビスが出品した二人用プライズ機「ファンファンファン・ツイン」

左は友栄が紹介した昭和技研製ぬいぐるみプッシャー「プライズプッシャー」の展示

写真はいずれもナムコの小間で、上は漫才ゲーム相方人形を叩いてツッコミを入れる「ナイス・ツッコミ」のプレイのようす。下はカップをスライドさせる「グラスでドンピシャ!!」

漫充堂

サッカーボールを蹴ってキック力を試す子ども用キックマシン「**チビッコキック**」、回転ベルト上に硬貨またはメダルを転がし前方で動くゴールに入れれば景品を払い出す「**コロリン**」を展示。

友栄

スライドテーブル上にぬいぐるみを落とし他の景品をすくってバケットに入れると傾いて滑り台に落とす「**トレジャースコップ**」（三月発売）、LEDや電光による簡単なゲームで景品を払い出す（必ず払い出す自販機にもできる）「**ゲームDEポン！**」（六月発売）などを展示した。

ホープ

同社"カーニバルシリーズ"第三弾のバスケットボール投げゲーム機「**バスケットチャンプ**」を出品。一人用。リプレイか景品払い出し仕様に変更できる。三月下旬発売。

右はバンプレストが展示した四人用「釣っちゃ王」。二人用はBLDオリエンタルが出品

右の写真はホープのカーニバルゲーム機「バスケットチャンプ」のプレイのようす

ユウビス

プレートを押し下げてビー玉を落とし下の入賞穴に入れるプライズマシンの二人用「**ファンファンファン・ツイン**」を参考出品した。またレンタルのみだった占い機「**フォーチュンテラー**」の販売を開始した（OP価格八十万円）。

メダルゲーム機
子ども用が一段と増加 プッシャーに演出付加

メダルゲーム機の分野は、従来コンセプトを踏襲しながらいろいろなフィーチャーを追加したものが増えている。とくにプッシャー機にその傾向が強く、演出面に趣向を凝らしたものが目立った。また子ども向けメダルゲーム機がさらに増加し、それらは簡単なTVゲームの結果によりメダルを払い出すものが多い。

オーガス

スペインのフランコ社製スロットマシンの日本総代理店として、TVスロットの5ライン15リール「**キングソロモンズマイン**」、5リール9ライン「**ホーンテッドハウス**」、メカスロットの3リール1ライン「**フォーチュンテン**」、3リール5ライン「**ポールポジション**」、同「**トリプルハウス**」など多数紹介した。

各種スロットを紹介したオーガス

カトウ製作所

小型プッシャー機で、プロペラ飛行機の翼に乗せたメダルが落ちる「**フライングキッズ**」、ネコが手に持つ皿の上のメダルが落ちる「**キャットバーガー**」（以上二機種は四月発売）、ゴリラがウェイトリフティングをする「**ザ・パワーリフター**」、一定条件でロボットとの旗上げゲームに移る「**フラッグロボ**」（以上二機種は三月発売）を出品。この四機種は同じキャビネットで、十文字に並べコーナーにディスプレーボックスを設置し島置きにするオプションも紹介。

またメダル一枚で5ラインベットできるパチスロ「**トリスロ**」（三月発売）、数字とアタリ・ハズレのリールを止める「**パーフェクトシュート**」（参考出品）を展示した。

コナミ

投入メダルを転がし穴に入れるゲームで液晶画面でスロットやパズルゲームもある十二人用「**マリンシュート**」、メダルが塔のように積み上がる演出もある十二人用プッシャー「**ライオンフィーバー**」、キャラデータ記録カードを使うRPGのバージョンアップ版「**モンスターゲートⅡ**」（以上三機種は三月発売）、十二人用競馬ゲームでカードにより独自の血統馬も作れる「**G1リーディングサイアー**」（今春発売）などを展示した。

こまや

回転する寿司ネタを止める「**かいてん寿司**」（二月下旬発売）、三匹の動物キャラの回転を止める「**くるくるおやこらんど**」（三月中旬発売。以上二機種は同じキャビネット使用）、ピンポン玉をエアーで飛ばし盤面ポケットに入れて並べる「**レインボーライン**」（三月下旬発売）を披露した。

写真はいずれもカトウ製作所の小間で、左上は「キャットバーガー」、左下は「フライングキッズ」。右は二機種を十文字に設置し各コーナーにオプション台を設けセットにしたようす

サミー

いろいろな動物のイラストを描いた回転ベルト上にメダルを転がし、動物の上に止める「**どうぶつ大集合**」、四人用プッシャーで液晶画面によるボタン操作のゲームも加味した「**トレジャーフォール**」（以上二機種は三月発売）、またTVメダルゲーム機の新「**ウィナーズクラブ**」シリーズとして、ポーカーゲーム「**トリプルドロー**」二タイプ、スロット「**タイム・ツー・スピン**」二タイプ（いずれも五月発売）を出品。

このほか"パチスロレボ

漫充堂が紹介した子ども向けキックマシン「チビッコキック」

友栄が紹介した昭和技研製「どんぐりコロコロ大冒険」のプレイ

リューションシリーズ"の「**釣りキチ三平**」と「**サラリーマン金太郎**」（いずれも三月発売）を展示。

システムウイング

子ども向けTVメダルゲーム機として、数字を表示した子ブタが三層で横スクロールするのを止め、合計が親ブタの表示数から二十一までの間ならメダルが払い出される「**ピッグ・トゥエニーワン**」、三本の木の間に数本の木材をはめ込み、選んだ木の下からサルがあみだくじの要領で登っていき、ゴールに表示された枚数のメダルを払い出す「**元祖あみだくじ**」を披露。いずれも四月発売。

上の写真はセガ社の多人数用メダルゲーム機「ビンゴパーティー・スプラッシュ」で、大きな円筒が回転しボールが転がる演出がある

上の写真はシステムウイングの小間でTVメダルゲーム機「Pig21」と「元祖あみだくじ」

上はこまやのメダルゲーム機「かいてん寿司」（左）と「くるくるおやこらんど」

左の写真はナムコの"ワイドプッシャー"シリーズ「パズボール」。同シリーズは払い出されたメダルをそのまま両端にスライドさせて投入できるキャビネットを使用

上の写真は富士電子工業の小間で子ども向けメダルゲーム機の新作「ちゃんこキッズ」などの展示

セガ社

十人用ビンゴゲームで、回転する巨大な横型円筒形カプセルの中で大きなカラーボールが転がり、中央の穴に入ったボールにより手元パネルで縦横斜めに五つ並べる「**ビンゴパーティー・スプラッシュ**」、二十人用プッシャーで神社の綱を振るという動作などを採り入れた「**お祈り大明神**」（三月中旬発売）を出品した。

サミーの小間で、上は投入メダルを動物イラストの上に乗せる「どうぶつ大集合」、下は「トレジャーフォール」

タイトー

一定条件で戦車の砲塔が旋回しながら大量のメダルを次々と打ち出すなど多彩なフィーチャーがある一人用プッシャー機「**クロスファイアー**」（三月発売）、タルに剣を刺す同名プライズマシンのメダルゲーム仕様で刺した剣の数に応じてメダルを払い出す「**黒ひげ危機一発**」（ナツメ製、四月発売）などを出品した。

東プロ

パチンコ機「**ハンターゼロ-ワン**」、メカスロット「**ハイパースロットF-2**」、スマートボール式「**モンスターパニック2**」などを展示した。

ナムコ

大型液晶画面を組み込んだ新シリーズ「**ワイドプッシャーSP-02**」として、同色ボールをぶつけて消すとメダルがフィールドに落ちるゲームを加味した「**パズボール**」、すごろく式に電車を進めて駅に停車させるゲームを加えた「**すごろチックジャパン**」を披露。いずれも同じキャビネットで、メダルが手前のテーブル中央に払い出され、メダルを両端へスライドするとスロープを滑り落ちて投入されるという方式を採用。二機種とも三月上旬発売。

ネコをジャンプさせ観覧車のゴンドラに乗せるTVメダルゲーム機「**わくわくかんらんしゃ**」、さらに三つのゲームを追加した「**ファンキューブ4**」（いずれも三月発売）などを出品した。

バンプレストが参考出品した映像シミュレーター「ガンダム・パイロット・アカデミー」の映像（左）と内部のようす。前列の2人はレバーで敵ロボットの攻撃などができる

バンプレスト

銃型コントローラーでメダルを発射して転がし画面上のキャラに当てる同社／ナムコ「**ガンダムメダルシューティング**」、"キャラクターメダルシリーズ"として、競走ゲーム「**おジャ魔女どれみドッカ～ン！レース**」（四月発売）とレスリングゲーム「**キン肉マンⅡ世・戦え！キン肉マン太郎**」（今夏発売）を展示。

富士電子工業

ボールを落としてポケットに入れる"キッズシリーズ"第六弾として、ちゃんこ鍋の食材を揃えるスロットを加味した「**ちゃんこキッズ**」を出品。

友栄

昭和技研製メカスロット「**パチスロ2**」を紹介。

乗物機・遊園施設
凝った遊び付きは減少 シンプル型に戻る傾向

小型乗物機は凝った遊び付きが少なくなり、低価格でオーソドックスなものに戻りつつある。その中でホープはプライズマシンの要素を強調した定置型乗物機を出品した。

遊園施設分野は大型遊具が実物展示されたほかはパネル紹介にとどまったが、同ショーでは遊園施設メーカーの出展はほとんどない。なお今回はバンプレストが映像シミュレーターを展示した。

コロコロクリリン（日邦産業）

おジャ魔女どれみドッカ～ン！（バンプレスト）

なりきりしょうぼうしゃ（トーゴ）

とれとれ！けんせつしゃ（ホープ）。左は同機でのゲームプレイ

テレビアニメ・ワンピース（バンプレスト）

なりきりパトカー（トーゴ）

ごきげんアンパンマン2（バンプレスト）

ハローキティといっしょ（日邦産業）

SHINKANSEN（日邦産業）

SHINKANSEN（日邦産業）

トーゴ

動きと擬音を楽しむ二人乗り定置型乗物機で、移動が容易なワンタッチで上がるキャスター付きの「**なりきりしょうぼうしゃ**」と「**なりきりパトカー**」を紹介。いずれも四月発売予定。また遊園施設をパネル展示した。

日邦産業

"一人乗りキャラクターシリーズ"として、バッテリーカー「**ハローキティといっしょ**」、「**コロコロクリリン**」、「**SHINKANSEN**」（同じデザインのレール走行式もある）を展示した。バッテリーカーはいずれも三月下旬発売。

バンプレスト

定置型乗物機"キャラ

16めんへ続く

Prize Forum
プライズフォーラム

軽い返事に重い尻　口叩きの手足らず

—欲しい景品があるの。ゲームセンターでしか手に入らない物なの。絶対手に入れてみせるわ。

—ずいぶんリキが入っているね。そんなに良いものかい？

—ほら、私がパソコンで使っているPペットが景品になっているの。

—へー、詳しいんだね。

—Pペットのホームページを見ていたら「Pペット　ファンファクトリーがT社より全国のTアミューズメントスペースに登場」ってあったの。去年の末だったからもう入っていると思うわ。

—それって、この間僕がクレーンで取ってきてあげたクマじゃないの。

—違うわ！あれは顔は似ているように作っていたけどコピー品よ。許諾のタッグはついていないし©も付いてなかったわ。おまけに緑色で、私の欲しいのはピンクの「モモ」よ。

—みんな一緒じゃないの、クマに変わりはないし。

—なに言っているの。人のものを真似するのはいけない事よ。キャラクターを作る人はそのキャラクターに名前をつけたりして、とっても可愛がっていると思うわ。クマとかネコなんて言わないわ。私達だって「モモちゃん」とか「キティちゃん」って親しみを持って呼んでいるわよ。

—でもコピー品と言っても色が違うしね。

—ピンクと緑で違うと言うのはごまかしよ。キティちゃんだって顔が同じで色違いもあるし、色々な洋服着たり、ポーズも色々よ。

—そうだね、紛らわしいものでお客を釣るなんてインチキだね。

—第一ニセモノを持っているなんて格好わるいわ。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国ATEI、ICE02
登録入場者約2万人に
主にゲーミング関係だが、AM機も出品

欧州最大の遊技機展、英国ATEI02は一月二十二－二十四日、ロンドンのアールズコート展示場で開かれ、併催のICE展と合わせ四百二社が出展、一万九千六百一人が訪れた。前回あったユーロショーはドイツのインターシャウとの併催となったため、ATEIとの併催はなくなり、代わってビジターアトラクションショー（VAS）を発足させた。このため従来どおりの総計比較はできない。

ATEIは一九三六年に発足した射幸遊技機展で、現金払い出し式のストップボタン付きスロットマシン（AWP機と呼ばれる）の展示を中心としたもので、ゲーミング機の占める比率が高く、AMゲーム機、乗物機、ジュークボックスなどの展示はわずかしかない。日本で言えばパチンコ／パチスロ展とAMショーを合わせたようなもので、AMショーの比率が全体の十分の一ぐらいになると想像すればほぼ間違いない。

ATEIはATE（アミューズメント・トレーズ・エキスポ）という名の展示会から、カジノ関係のICE、遊園地関係のユーロショーを派生させてきた。これほどの勢いを持つのは主催団体BACTAと運営会社のATE社が優れた企画、運営能力を持つことによる。

主催者によると今回のATEIの登録入場者数は前年比一・九％減の一万四千五百三十二人。うち国内からは五・八％増の一万百四十二人が、海外からは三千八百五十九人が訪れた。残り五百三十人はどこから訪れたか分からない、としている。ATEIとICEを合わせると、国内一万二千二人、海外六千七百四十三人、不明八百五十六人の計一万九千六百一人となる。「不明」があるのは優秀なATE社としては決して誉められた話ではない。

海外からの来場は国別の統計があり、ATEI／ICE合計で日本から六十九人、韓国から二十九人、台湾から二十七人が訪れたとしている。

ATEI展示場は、英国クロムプトン社の経営破たんなど暗い雰囲気に包まれながらも、規制緩和があったAWP機が勢いを見せつけた。アミューズメント・ウィズ・プライズ（AWP）は英国でゲーミング・ウィズ・キャッシュの意味で使われている。**下の写真**にあるベルフルーツ社のAWP機「ロード・オブ・ザ・リングス」は人気映画にちなんだ新作である。

AM機は日本製や韓国、スペイン製など新作がいくつか披露された。TVゲーム機ではセガ社「メイズ・オブ・キングス」、タイトー「ライジン・ピンポン」、ナムコ「タレットタワー」、コナミ「パーフェクトプール」、ウニアナ社「フレンジーエキスプレス」、ガエルコ社「ATVトラック」などが、子会社や代理店などを通じて出品された。フリッパーは米国スターンピンボール社の「プレイボーイ」など。米国製リデムプションゲーム機の新作も披露された。

なおドイツのIMA02（一月十五－十八日、ニュールンベルグ）は、前回出展しなかった大手メーカー、バリーウルフ社とローベン社が出展して元の状態になった。しかし英国と同様、ドイツはゲーミング機を中心とする市場であり、AM機ビジネスは困難になってきている。

ATEI02で、上はベルフルーツ社、下はセガAM欧州社の小間

ツーニング社吸収した
ノバ社5月閉鎖
ドイツのAM機は困難に

ドイツのノバ・ゲームズ社（ハンブルグ、レイモンド・ザフト社長）は五月末に閉鎖することにした、とドイツIMAで発表した。ザフト氏は新会社を発足させるという観測もあるが、ドイツでのAM機ビジネスが行き詰っていることを示すものとなった。

ザフト氏によるAMゲーム機販売会社、ツーニング社が数年前、ガーゼルマングループの傘下に入ったのに伴いノバゲームズ社となったもの。もともとガーゼルマングループにはAM機を扱うノバゲームズ社があったが衰退してきたため、ツーニング社を引き入れ、そこを拠点にしたもの。ガーゼルマン社はドイツの射幸遊技機製造、販売、オペレートで最大手業者とされている。

ノバゲームズ社は米国や日本などで作られたTVゲーム機、フリッパーなどを輸入し、国内外に販売してきた。しかし、ドイツのAM機市場自体が小さく、また射幸遊技に阻まれて発展しないことから、AM機ビジネスは縮少傾向にあった。

ガーゼルマングループのパウル・ガーゼルマン社長は、「ノバ社閉鎖は経営に問題があったからではなく、市場に問題があったからだ。かつて流行したフリッパーの人気は衰え、スポーツゲーム機の人気もなくなった」として、ドイツ市場のせいにしている。

大阪に続き
ドイツにもUS
03年着工、05年開園予定

フランスのビベンディ・ユニバーサル社がドイツのクレーフェルトに「ユニバーサルスタジオ・ドイツ」を建設する見込みになった。ドイツに設けている子会社、ユニバーサルスタジオ・ジャーマニー開発会社のビルフリード・ハンペ社長が二月二十八日に明らかにしたもので、早ければ○三年にも着工すると語っている。

建設地は、ドイツの鉄鋼大手ティッセンクルップ社が所有するドイツ西部の広大な土地で、自動車で二時間以内に来れる人口は二千七百万人もいることから、一挙に実現の見通しがついた。用地の買収は済んでおり、ティッセルクルップ社も事業に参加する予定になっているが、詳細は未定。しかし消息筋によると、大手銀行のコメルツ銀行なども参加するプロジェクトとなり、総工費約十億ユーロ（約千百六十億円）で着工、〇五年にも開業する見込みとのこと。

「ユニバーサルスタジオ」は、米国（二ヵ所）以外では日本の大阪にしかなかったが、ドイツにも出来ることになる。

ギリシャ政府が
ゲーム機全面禁止
ギャンブル対策で強引に

ギリシャ政府は二月二十一日、ゲーム場など一般客が入れる場所でのあらゆるゲーム機の使用を禁止した。違法な賭博営業がはびこったための措置であるが、ギリシャのゲーム機業界団体SEKEPは、政府による不法行為であると反発、各国の業者にも抗議運動を呼びかけている。

ギリシャでは政府が認可したわずかなカジノでのみギャンブル営業を容認している。しかし最近ゲーム場やバーなどでスロットマシンを置き、現金をペイアウトしたりして、当局に摘発されるという事件が相次いだ。

しかもギャンブル問題に関する国会の委員会議長が、違法なスロットマシンで賭博をしているところを撮影され、所属する政党からも除名されるという事態まで起こった。このため政府は閣議で、ゲーム機使用を全面禁止することを決めた。

この決定は、ゲーム場で見かけるカーレースゲーム機や、サッカーゲーム機などにも及ぶ。ゲーム場だけでなく、ホテル、カフェ、フェリーなどあらゆるロケーションからすべてのゲーム機が撤去されることになる。ただしプールテーブルなどは対象とならない。

「羹に懲りて膾を吹く」とはこのことを言う。しかもAMゲーム機とゲーミング機の違いが分かっていないので、見る目がないことになる。

International Trade Show

Show	Date
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug.3
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 22-24
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23
EELEX 2002 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2003	
ATEI, ICE, VAS'03 (London, UK)	Jan. 21-23

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	8.32
2	サイレントスコープ EX（コナミ）	8.00
3	ダークシルエット・サイレントスコープ 2（コナミ）	7.79
4	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002ノントーナメント（IT）	7.78
5	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	7.69
6	コードワン・ディスパッチ（コナミ）	7.67
7	トータルバイス（コナミ）	7.50
8	ウィングシューティング・チャンピオンシップ（サミー）	7.38
9	インベーション（ミッドウェー）	7.33
10	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	7.23
11	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.17
12	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（IT）	7.14
13	エリア51（アタリゲームズ）	6.98
14	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	6.89
15	サイトフォー（アタリゲームズ）	6.88

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	モーキャップボクシング（コナミ）	9.20
2	タイムクライシス II（ナムコ）	8.55
3	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.44
4	ジャンボ・サファリ！（セガ社）	8.13
5	スマッシングドライブ（ナムコ）	8.00
6	NASCARアーケード（セガ社）	7.90
7	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	7.80
8	18ホイーラー（セガ社）	7.64
8	アークティックサンダー（ミッドウェー）	7.61
8	クレイジータクシー（セガ社）	7.61
11	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	7.57
12	ポリス911〔ザ・警察官〕（コナミ）	7.50
13	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.31
14	クライシスゾーン（ナムコ）	7.29
15	クルージンワールド（ミッドウェー）	7.28

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	8.15
2	ターキーハンティングUSA（サミー）	7.60
3	カプコンvsSNK 2（カプコン）	7.57
4	テッケン〔鉄拳〕 4（ナムコ）	7.52
5	ディアハンティングUSA（サミー）	7.37
6	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.00
7	マーヴルvsカプコン 2（カプコン）	6.96
8	シンプソンズ・ボウリング（コナミ）	6.86
9	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ）	6.79
10	ウルトラケード（ハイパーウェア）	6.71
11	メタルスラッグ X（SNKネオジオ）	6.63
12	テッケン〔鉄拳〕トーナメント（ナムコ）	6.48
13	ポリストレーナー（P&P／ICE）	6.38
14	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.36
15	ワールドクラス・ボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.33

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モノポリー（スターン）	8.21
2	オースチン・パワーズ（スターン）	7.75
3	アダムスファミリー（バリー）	7.66
4	ハイローラー・カジノ（スターン）	7.64
5	モンスターバッシュ（バリー）	7.58

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	7.29
2	シンプソンズ（コナミ）	6.88
3	サンセットライダーズ（コナミ）	6.79
4	ミズパックマン（ナムコ／ミッドウェー）	6.40
5	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.33

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

TV卓球ゲーム「ライジンピンポン」

球種打ち分けも

タイトー「とめばあちゃんの駄菓子屋」も

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、TV卓球ゲーム機「ライジンピンポン」が三月下旬発売となる。またプライズゲーム機「とめばあちゃんの駄菓子屋」が、三月上旬発売となった。

「ライジンピンポン」は街の中のさまざまな場所で卓球の試合をするストリート卓球バトルをモチーフにしたもの。センサーが内蔵された備え付けのラケットを振り、画面上のボールをタイミングよく打ち返していく。

特性が異なる十人のキャラから一人選択。キャラの音声に人気アニメの声優を起用。ラケットの振り方によってカット、ドライブ、スマッシュなどを使い分けることができる。ボールを打ち返すタイミングが合わないと「空振り。遅すぎる」などと表示されミスとなる。ラリーが続くとボールが赤く光り、必殺ショットのチャンスとなる。

ライフが五つ設定され、ミス一回でライフが一つ減る。相手ライフを三つなくせば勝ちで次のステージへと移る。自分のライフが三つなくなればゲーム終了。デュースの場合は五つまでで終了。二人同時対戦プレイは上下二分割画面（1P側が上）となる。OP価格百三十八万円。

「とめばあちゃんの駄菓子屋」は昔の駄菓子屋にあったひも付きくじをモチーフとしたもの。ボックス内の棚に景品が並べられ、手前に座布団に座ったおばあさんの人形があり踊ったり後ろを向いたりしながら、いろいろな話をする演出がある。

各景品にひもが付いており、その上のパネルの背後から最上部のバーに掛けて前へ垂れ下がり、先端にリングが付いている。プレイヤーは二つのボタンを操作し、左下のスティックを上昇、右へ移動させて位置を決めると、後は自動的にスティックが奥へ進みリングに入れば下降しひもを引き下げる。景品が引っ張り上げられ上部に来るとひもが外れて払い出される。

どのリングにどんな景品が付いているか分からない。リングに大中小があり難易度が異なるため、付ける景品の種類を使い分けることができる。OP価格八十五万円。

ライジンピンポン

とめばあちゃんの駄菓子屋

「ネオジオ」ソフト

ボーナス追加も

サンAMから「メタルスラッグ4」

㈱サンアミューズメント（本社大阪、枇榔幹子社長）から、プレイモア「ネオジオ」ソフトとして、ノイズファクトリー／韓国メガ・エンタープライズ開発アクションゲーム「メタルスラッグ4」が三月下旬発売となる。

シリーズ五作目となるもので、新しい得点システムやアイテムなどが加わり、キャラも二人追加され四人に増えた。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

新システムは「メタリッシュシステム」。これはアイテムのエンブレムを取るとゲージが表示され、ゲージがなくなるまでに獲得した得点が勲章で示され、ステージクリア時に勲章の数に応じてボーナス得点が加算されるというもの。

また敵の乗物（バイクやフォークリフトなど）にも乗り込めるようになった。乗物は一定のダメージを受けると自爆するので、その直前に脱出し敵にぶつけると乗物が強力な武器にもなる。サルに変身し特殊能力を使うなどフィーチャーは多彩。エイブルが代理店となって販売。カートリッジOP価格十五万八千円。

メタルスラッグ 4

シール機に新機能

手で切り離せる

アトラスから「くっきぃ〜」

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）から、シール機「くっきぃ〜」が三月下旬発売となる。

これはプリントと同時にシールの境目にミシン目の切り取り線が付けられ、手で簡単に切り離すことができる機能を採用したのが大きな特徴。

シールは六カット撮影した六枚の小型と、それぞれ拡大した中型と大型シール六枚の計十二枚で、それらの配置を自由に決められる。

また合成により自動車に乗ったり宇宙を飛んでいるなど（計四十八種類）の写真にもできる。ベンチを設置し座った写真も撮れる。このほか多彩な落書きやスタンプ機能、明るさの四段階調整機能なども搭載している。価格百五十八万円。

くっきぃ〜

話題のマシン

TVパズル「パニクルパネクル」基板

挟んで動物救う

ナムコの音楽ゲーム「太鼓の達人 3」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVパズルゲーム「パニクルパネクル」が三月上旬発売となった。また音楽ゲーム機「太鼓の達人3」が三月下旬発売となる。

「パニクルパネクル」は縦横八マス、計六十四マスの碁盤目のフィールド上に円形のカラーパネルを並べ、同色パネルで他の色のパネルをオセロのように挟んで同じ色に変えて消していくというゲーム。四方向レバーと一つのボタンを操作。

キャラ〝いーいぬ〟を操作し、画面右側から出てくるパネルをかんで移動させる。縦横斜めの直線で他の色のパネルを挟むと点滅しながら消える。点滅中にそれに連なる他のパネルの端へ素早く移動すると、新たに挟まれたパネルも消えるので、これを繰り返していくと効率よく消すことができ高得点につながる。

パネルの一部に閉じ込められた動物がいて、消すと救出できるという設定で、この動物たちを一定数救出するとステージクリアとなる。消したパネル数に応じて次のステージのレベルが上がる。

なおキャラは、すでに置かれているパネルの上は通過できないが、点滅中や出現中のパネルは通過できるので、通路を確保しながらゲームを進めなければならない。四方にパネルが埋まって手詰まりになれば一回ミス、設定回数ミスすればゲーム終了。最初に難易度が異なる三つのコースから選択できる。「システム10」基板でOP価格十四万八千円。

「太鼓の達人3」は、二人対戦モードや新曲を追加しバージョンアップされたもの。二人用は前作までの協力プレイに対戦プレイが加わり、得点が競えるようになった。新曲はヒット曲やアニメソングのほかラジオ体操第一や運動会で使われる曲など幅広いジャンルから十八曲を加え、計三十一曲収録。またミスするとゲージが減り大爆発する爆弾、連打して膨らませ破裂させるとボーナス得点となる風船など多くのフィーチャーが採り入れられた。価格百二十万円、改造キットOP価格二十四万八千円。

パニクルパネクル

ボール打ち返すゲーム機

標的に当て得点

バンプレスト「パワームーチョ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、プライズゲーム機「キン肉マンⅡ世・パワームーチョ」が三月中旬発売となった。

これはボールを弾いてターゲットに当てながら得点を重ねていくシューティングタイプのゲーム。

傾斜フィールドの中央から上部にかけて、高架レーンや回転風車などいろいろなターゲットが設置されている。硬貨投入後ボールが最下部からフィールドに打ち出され、手前に転がってきた時に右か左のボタンを押すと下部のバーが回転しボールを打ち返す。特定のホールに入ると奥の盤面で電光ルーレットが点滅後ストップし、停止位置の数字分の得点を加算。制限時間内に一定得点以上を獲得すれば景品カプセル（五十二ミリまたは七十五ミリ）が払い出される。キャラのない交換用ノーマルキット付きでOP価格二十四万八千円。

キン肉マンⅡ世・パワームーチョ

フィットネスゲーム機

武道の型で動く

コナミ「マーシャルビート」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、フィットネスの要素を加味したリズムゲーム機「マーシャルビート」が二月下旬発売となった。

これは画面上の人物〝マーシャルビートマスター〟がパンチやキックなど武道の型を繰り出していくのに合わせ、リズムよく同じ動きをするもので、同社では〝体汗武道アクションゲーム〟と呼んでいる。プレイヤーの動きをセンサーが感知し成績に反映する。

武道の型は空手やムエタイ、キックボクシング、テコンドーなどから採用。タイミングが合うとゲージが白に、早い時は青、遅い時は黄色に光ってチェックされる。タイミングが合うと音や光などの演出があり、合わないとゲージが減りゼロになるとゲーム終了。上半身や下半身強化モードもある。価格百十八万円。

マーシャルビート

太鼓の達人 3

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　４（セガ社　Naomi２） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.59
2	2	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオンＤＸ（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.35
3	3	パワースマッシュ　２（セガ社　Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	6.05
4	5	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.87
5	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンＡＭ　ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	5.75
6	6	バーチャストライカー　３（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	5.44
7	8	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ　２（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	5.21
8	–	上海・三国牌闘儀（サン電子／童／タイトーＧネット） Shanghai Sangokuhaitogi (Sun/Warashi)	5.20
9	7	鉄拳　４（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	4.96
10	12	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.88
11	9	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ） Word Puzzle* (Namco)	4.81
12	11	対戦ホットギミック　３（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.71
13	47	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.58
14	13	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.57
15	18	ギルティギア　Ｘ（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.50
16	16	上海・昇龍再臨（タイトーＧネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.38
17	15	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.33
18	30	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.25
19	14	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.22
20	23	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.17
21	10	斑鳩（トレジャー／セガ社　Naomi） Ikaruga (Toreasure/Sega)	4.15
22	26	パズループ　２（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.14
23	35	バーチャＮＢＡ（セガ社　Naomi） Virtua NBA (Sega)	4.13
24	24	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.00
25	27	メタルスラッグ　３（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	3.91

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人　２（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.39
2	5	湾岸ミッドナイト（ナムコ） Wangan Midnight (Namco)	7.15
3	4	ビートマニアⅡＤＸシックススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 6th Style (Konami)	7.14
4	3	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社） Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	7.13
5	2	ダービーオーナーズクラブ　Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	7.00
6	8	ポップンミュージック　７（コナミ） Pop'n Music 7 (Konami)	6.46
7	10	スリルドライブ　２（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.34
8	6	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.33
9	9	ザ・警察官　２（コナミ） Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	6.09
10	7	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	6.00
11	11	タイムクライシス　２（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.79
12	–	ビートマニア・セブンスミックス（コナミ） Beat Mania [Hip Hop Mania] 7th Mix (Konami)	5.38
13	–	剣（コナミ） Brade of Oner [Tsurugi] (Konami)	5.29
14	12	バトルギア　２（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.28
15	13	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.26
16	14	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.25
17	15	ラ・キーボードゥ（セガ社） La Keyboard (Sega)	4.67
18	17	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	4.54

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	2	やまとなでしこ（アトラス） Yamatonadeshiko (Atlus)	9.14
3	–	美肌惑星（日立ソフトウェアエンジニアリング／ナムコ） Bihada Wakusei (Hitachi Software Engineering/Namco)	9.11
4	3	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.00
5	–	らくパラショット（オムロン） Rakupara Shot (Omron)	8.89
6	4	シャイニーショット（オムロン） Shiny Shot (Omron)	7.73
7	12	ハードパンチャー　はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	7.56

９めんからの続き

（バンプレスト）

のりシリーズ″として、アニメキャラを採用した「キャラのりテレビアニメ・ワンピース」と「キャラのり・おジャ魔女どれみドッカ〜ン！」を披露。一人乗りで四月発売。

また映像シミュレーター「ガンダム・パイロット・アカデミー」（三菱重工業製）を参考出品。これは″ガンダム″が敵ロボットと戦うシーンを採用したもので、前後に二人ずつ座る四人用座席が揺動。前列の二人は備え付けのボタン付きレバーで攻撃もできる。

ＢＬＤオリエンタルのＯＥＭによるキャラ使用遊具として、「星のカービィ・ボールプール」とエアーアクション式「星のカービィ・ジャンピングハウス」を展示した。

上の写真はプライズコラボレーションの受付部分で４社の中心的キャラのポスターを掲示。左上はセガ社のコーナーで「サンダーバニー」のキャラを着ぐるみなどでＰＲ。左下はシステムサービスのコーナーにて

左はバンプレストが展示した″星のカービィ″を採り入れた遊具二種類

左の写真はＢＬＤオリエンタルが展示した組み合わせ遊具のひとつ「キュービック・キューブ」、左下は周囲に風船が流れる演出を加えた「ボールプール」

ＢＬＤオリエンタル

周囲の透明チューブ内で風船が流れる遊具で、中央のエアーマットで遊ぶ「ジャンピング」、同ボールで遊ぶ「ボールプール」、これらを立体的に組み合わせた「キュービック・キューブ」などを実物展示した。

ホープ

ショベルカーを操作して菓子類をすくった後、ブルドーザーが押し出して払い出すというプライズゲーム付き定置型乗物機「とれとれ！けんせつしゃ」を披露した。

景品・部品・その他

景品分野については今回、セガ社、システムサービス、エイコー、タイトーの四社で構成するプライズコラボレーション実行委員会が共同小間で出展し、各社新作の展示とともにステージや多くのプライズマシンを設置したため、小間内は大盛況となった。

セガ社は「プーさんとうさぎ」、システムサービスは「マシマロ」や「どうぶつの森」、エイコーはサンリオキャラの「ハイグレードシリーズ」、タイトーは「大漁回転ずし」をそれぞれ新作のメインとして紹介した。

このほか単独小間でアミューズ、エスケイジャパン、トップ産業、フクヤなどが新作を展示したほか、ＡＭ機メーカーの多くがオリジナル景品を展示。またエイブルは菓子類を五百種扱うことになったと紹介。オムロンは「鍋奉行」などオリジナル景品を展示し、景品市場に参入すると発表。

その他分野では、旭精工がセレクターやホッパーなど硬貨メカの新製品とともに、カード販売機「ＣＳＶ−１２００」や両替機などの完成品も多数展示した。

またナムコが、プリント時間が三十秒と短い証明写真装置「綺麗スタジオ」（ＳＰＣ製）を紹介。

三和電子、セイミツ工業などが部品類、芝商事やマリンゲームが各種両替機、東上物産がＡＭ機用付帯機器、日本ユニカが施設運営システムを紹介。またユニ・ファクトリーは店舗スタッフの広告付きユニフォーム″ＣＭウェア″を展示した。

上はバンプレストの小間で景品を展示した部分のようす

上は旭精工の小間でカード販売機や両替機などの展示部分

Aruze Wins Trademark Lawsuit Against Topro

In pachi-slot manufacturer Aruze Corp.'s lawsuit against Topro Co., Ltd., Shiki, Saitama, where Aruze claimed that Topro sold Aruze's used pachi-slot machine "Azteca" by remodeling it without permission, the Tokyo District Court ordered Topro to pay ¥19,860,340 in damages to Aruze on February 14. Neither company brought an intermediate appeal and the decision was finalized.

The situation is complicated because in Japan there are pachi-slot machines for pachinko parlors and also pachi-slot machines for arcades. The latter began to increase from about two years ago, although they had been virtually nonexistent previously. In the case of the former, it is usual that the player secures a special prize corresponding to the number of medals obtained as a result of play, and exchanges the prize for cash. Although it is a form of illegal gambling, it has not been prosecuted for many years. Under the Fuei Law, operators of such pachinko parlors must obtain a police license and observe various regulations including one preventing minors under 18 years of age from entering.

At arcades operating amusement video games, cranes, photo sticker machines, etc., pachi-slot machines remodeled for arcades can be operated as medal games. When pachinko parlors purchase new pachinko machines, they must dispose of the used machines. Aruze's salesmen had arranged for its used machines to be sold to Topro.

As part of this agreement, Topro purchased 270 used pachi-slot machines and 220 other machines, and sold 372 of these as the medal game "Azteca" for arcades between September 1999 and May 2001. Since Aruze filed an application for "Azteca" trademark registration in October 1998 and had it registered in August 1999, it sued Topro for trademark infringement on December 12, 2000.

The decision found that Topro's remodeling into medal games for arcades constituted an infringement of Aruze's trademark. As for the calculation of compensation for damages, although it admitted that Topro earned a profit of ¥58,820,000 by deducting the purchase cost and expenses from sales proceeds of ¥158 million, it found that the extent of contribution by the trademark was only 40%, and if machine sales mediated by Aruze's salesmen (58 units) are deducted, the profit becomes ¥19,860,000.

Although Aruze had initially demanded ¥388 million in damages, only about 1/20 of this amount was accepted. However, Aruze commented, "It was a reasonable decision". Topro explains that, although it agreed with Aruze on receiving a license from Aruze as a compromise plan in July last year, the decision was reached as counterfeits were included.

Sammy Shuffles Coin-Op Division

Sammy Corp., Tokyo, announced that its wholly-owned subsidiary Sammy Amusement Service Co. will specialize in arcade operation, and it will integrate the coin-op games sales division into Sammy. The division and integration of businesses will be carried out by May 1. However, the content of consolidated results remains unchanged.

So far, coin-op game sales have been divided between Sammy and Sammy Amusement Service, and both companies have performed the arcade operation separately.

By having each of them concentrate on its own core business, they are attempting to improve efficiency.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

Banpresto Makes Simulator "GPA" With M'bishi

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, announced on February 20 that it has developed a prototype simulation ride "Gundam Pilot Academy" (GPA), jointly with Mitsubishi Heavy Industries Ltd., Tokyo. It unveiled an actual model at its booth at AOU Expo '02. However, it is still basically a prototype, and it remains undecided if it will be brought to market or not.

Banpresto is developing the popular character "Mobile Suit Gundam" in the amusement market, having licensed its use for Capcom's video game "Mobile Suit Gundam" series. Mitsubishi manufactured the Seagaia "Oceania Dome" and several other attractions in the dome for the Pheonix Resort company which went bankrupt, and also made simulation theaters for several theme parks.

The "GPA" prototype made cooperatively by both companies features 2x2=4 seats which move on a 6-shaft motor-driven motion base according to images, and on the front screen CG images are displayed using a 100-inch video. Also with a digital sound source, it produces a stereophonic sound effect. The front 2 seats alone are provided with a control panel which players can use to fire at images on the screen.

In the ride film produced for the "GPA" prototype, players experience a fight in Latin America by riding Gundam's cockpit. The entire mechanism of "GPA" was produced at Mitsubishi's Kobe Shipyard.

Namco Moves To Co-Produce "Tekken" Film

Namco Limited, Tokyo, has recently decided to cinematize its video game series "Tekken" for movie theaters. This will be carried out jointly with Gaga Communications Inc., Tokyo. This came about as the result of a planning agreement signed by Namco regarding "Tekken" cinematization with Crystal Sky Inc., USA.

The "Tekken" movie aims to repeat the success of the movie version of "Tomb Raider" and will be produced using images photographed from life. Crystal Sky will create scenario over a 12-month period and the three companies will then talk about concrete filming.

Regarding movies based on video games, Square Software independently produced a movie based on the hit game "Final Fantasy", but it was not a success. In the case of Capcom's "Street Fighter", although it was not a failure, Capcom seems to have experienced considerable difficulties. In the case of "Super Mario", Nintendo merely licensed the rights and was hardly involved in the actual movie production. There is a difference between companies in their approach to cinematization of a video game. With its own movie subsidiary, Nikkatsu, Namco is likely to have its own unique approach.

PCCWJ Leaves Coin-Op Biz

Pacific Century Cyberworks Japan Ltd. (PCCWJ), Tokyo, posted ¥1,180 million in consolidated revenue and ¥7,852 million in final net loss for the fiscal year ended December 2001. The company was formerly Jaleco, before it was bought out by PCCW and changed its name to PCCWJ in Autumn 2000. The fiscal term was altered from a March ending to a December ending. This time alone, it was settled irregularly as a 9-month term.

There are 14 consolidated subsidiaries including the long-established Jaleco USA, and VR-1 Inc., USA, purchased in April 2001. However, from April 2001, the coin-op games/arcade operation business have completely ceased to exist. PCCW's main lines of business are currently limited to home videos, network contents, and sales of miscellaneous goods.

10 Million Visit USJ

Universal Studios Japan (USJ), Osaka, welcomed its 10 millionth visitor on March 3, 2002. The park opened on March 31, 2001. With the 8 millionth visitor having been welcomed on November 24, 2001, USJ are very pleased that the number of visitors reached 10 million so quickly.

Incidentally, in the case of Tokyo Disneyland, the number of guests welcomed in the period from the grand opening on April 15, 1983, to March 31, 1984, was 9.93 million.

ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03(3756)2311(大代)
AM販売部(東京)〒146-8656 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(3756)8552(代)
(大阪)〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL.06(6338)3511(代)
(福岡)〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL.092(474)5605(代)